



**University of
Zurich^{UZH}**

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2012

Serious Moral Games : Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele

Christen, Markus ; Faller, Florian ; Götz, Ulrich ; Müller, Cornelius

Abstract: Können Videospiele moralische Werte vermitteln? Dieser Gedanke widerspricht einer öffentlichen Debatte, die oft ganz selbstverständlich von einem negativen Einfluss solcher Spiele auf die Moral der Spieler ausgeht. Dieses Buch will die meist verkürzt geführte Diskussion aufbrechen und um neue Themen erweitern. Ausgehend von der Beobachtung, dass moderne Videospiele auch ethische Themen in ihre Spielgestaltung einbauen, untersuchen die Autoren Möglichkeiten und Grenzen der Konstruktion eines «Serious Moral Game» – also eines Videospiels, mit dem man das moralische Handeln des Spielers erfassen und reflektieren kann. Das Buch «Serious Moral Games» zeigt auf, dass in Videospielen ein bislang wenig ausgeschöpftes Potential steckt, das sowohl für die Moralforschung als auch für die Spieler selbst interessant ist: Videospiele als Instrumente, um mehr über sich und das eigene moralische Empfinden und Wertschätzen zu erfahren.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich
ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-71298>
Monograph

Originally published at:

Christen, Markus; Faller, Florian; Götz, Ulrich; Müller, Cornelius (2012). Serious Moral Games : Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele. Zürich: Edition ZHdK.

Können Videospiele moralische Werte vermitteln? Dieser Gedanke widerspricht einer öffentlichen Debatte, die oft ganz selbstverständlich von einem negativen Einfluss solcher Spiele auf die Moral der Spieler ausgeht. Dieses Buch will die meist verkürzt geführte Diskussion aufbrechen und um neue Themen erweitern. Ausgehend von der Beobachtung, dass moderne Videospiele auch ethische Themen in ihre Spielgestaltung einbauen, untersuchen die Autoren Möglichkeiten und Grenzen der Konstruktion eines «Serious Moral Game» – also eines Videospieles, mit dem man das moralische Handeln des Spielers erfassen und reflektieren kann. Das Buch «Serious Moral Games» zeigt auf, dass in Videospiele ein bislang wenig ausgeschöpftes Potential steckt, das sowohl für die Moralforschung als auch für die Spieler selbst interessant ist: Videospiele als Instrumente, um mehr über sich und das eigene moralische Empfinden und Wertschätzen zu erfahren.

Z

hdk

Zürcher Hochschule der Künste
Institut für Designforschung

ISBN 978-3-033-03761-8



9 783033 037618 >

Zürcher Hochschule der Künste

Serious Moral Games

Erfassung und Vermittlung moralischer Werte durch Videospiele

Zürcher Hochschule der Künste
Institut für Designforschung

SERIOUS MORAL GAMES

Erfassung und Vermittlung
moralischer Werte
durch Videospiele

Markus Christen
Florian Faller
Ulrich Götz
Cornelius Müller